

O ENSINO DE HISTÓRIA PARA O ESPECTRO AUTISTA

Gerson Lopes Teixeira¹

INTRODUÇÃO

Este trabalho faz uma abordagem do ensino da história ao estudante com espectro autista, planejando a inclusão social e despertando interesse na disciplina.

A função da educação é promover a humanização coletiva do sujeito (FREIRE, 2000), enquanto para a disciplina de história cabe dotar os sujeitos de uma compreensão dos processos sociais, culturais, econômicos e políticos que os capacitem para a prática cidadania (GUIMARÃES, 2012). O avanço dos movimentos sociais ajudou a criar um marco legal que defende a inclusão de todos os alunos nas escolas, permitindo a coexistência de alunos com as mais diversas características. As escolas são lugares diversos que se tornaram espaços onde os sujeitos interagem, aprendem e convivem com as limitações e potencialidades de outros, sejam professores, alunos ou gestores.

Apesar de mais publicidade na mídia, uma grande porcentagem dos brasileiros ainda desconhece o autismo. No Brasil, não há estudos sobre o número de pessoas com autismo, e o diagnóstico quase sempre demora porque o caminho é longo: da família para o pediatra, do pediatra para o fonoaudiólogo e fisioterapeuta, vai em neurologistas ou psiquiatras, psicoterapeutas, etc., quando se tem um diagnóstico, porque é muito complicado porque o autismo tem várias características.

Vygotsky (1979) aborda que a criança aprende muito ao brincar. *A priori*, a educação vem de um longo processo guiado cujo o objetivo principal é capacitar o discente a pensar de forma independente e poder compreender cada assunto com autonomia.

¹ Informação da graduação.

Entretanto, é preciso pensar no corpo estudantil como um organismo plural ao qual possui integrantes com limitações, dificuldades, espetacularidades e outras características inerentes ao seu *locos social*. Dessa forma, não deve ser desprezada maneiras alternativas de pensar em processos educacionais lúdicos para esse público.

Tendo em vista o foco em crianças e adolescentes que estão dentro do grupo do Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), novas formas de pensar a inclusão devem ser avaliadas. Piaget (1975), apresenta o conceito de jogos como uma exposição das nossas vivências ao longo da vida.

Para o docente, pensar desta maneira transpassa o sentido do que é a licenciatura e sua postura dentro da sala de aula. Segundo Instituto Pensi -instituição voltada para pesquisa e ensino em educação infantil -, abordam que:

Segundo o último censo escolar, quase 300 mil alunos com autismo estavam matriculados nos ensinos infantil, fundamental ou médio das redes pública e privada em 2021. A alta é de 280% se comparada a 2017, quando havia 77 mil. Números que chamam a atenção, mas, segundo educadores e terapeutas, representam apenas uma parcela do universo que deveria frequentar a sala de aula. Só de autistas, no Brasil, seriam mais de 1,5 milhões de pessoas, segundo estimativas.

Compreendendo a questão de acessibilidade e inclusão que está sendo disposta nos últimos anos, pensar em novas maneiras e didáticas de ensino auxiliam na construção de um ensino progressista e aberto para pluralidades e incorporação, cada vez mais, de crianças com TEA em salas de aula.

Diante desse viés, foi pensado na produção de um jogo didático para turma de 9º ano do Ensino Fundamental II, cujo objetivo é trabalhar a construção do lúdico, junto com a cooperação e inclusão em sala de aula. Além de trazer uma nova maneira de aprendizagem para os estudantes.

Em uma discussão psicológica Klin (2006), traz que " A controvérsia é relacionada principalmente ao fato deste diagnóstico ser confundido

com o de autismo não acompanhado de retardo mental, ou autismo com 'alto grau de funcionamento' (AAGF). Nós iremos enfatizar a descrição de casos prototípicos dessas condições”.

Como há a construção de um abismo entre essa teoria, cabe a educação tratar do estudante com TEA com atenção, auxílio de professores especializados e educação inclusiva trabalhada em sala de aula com os estudantes não autistas.

Outrora, também é discutido de forma detalhada a maneira a qual a disciplina de história deve agir com os estudantes do final do ensino fundamental II, com base na escolha do tema a ser tratado em sala de aula de acordo com a BNCC.

Durante a elaboração do projeto, é previsto o foco em jovens com TEA, porém, também é necessário pontuar que há a necessidade de entender as necessidades sociais, comunicativas e faixa etária desses estudantes. Logo, busca-se desenvolver o trabalho em turmas de 9º ano do ensino fundamental II o assunto da Guerra Fria.

Devido às proporções interdisciplinares que o conteúdo abrange - estando presente em geografia, sociologia e filosofia -, percebe-se uma produção qualitativa para o ensino básico, especialmente, pela sua reforma e busca de conexão entre as disciplinas a partir da criação de projetos e conteúdos diversos.

Assim, o projeto busca desenvolver as características mencionadas de modo que qualifique a participação, estimule o desenvolvimento intelectual, a comunicação e sobretudo, o interesse pela disciplina de história, agora retratada de maneira longe do ensino conservador.

RESULTADOS E/OU DISCUSSÕES

1. PROCESSO DE ENSINO PARA AUTISTAS

O autismo em crianças tem sido estudado cientificamente por mais de seis séculos. Tem havido muitas questões e hipóteses sobre a origem

do autismo, uma das quais é que os pais podem ser os culpados pelo extremo isolamento da criança, mas um artigo de 1943 do psiquiatra Leo Kanner culpou abertamente os pais pelo desenvolvimento da síndrome de autismo de seus filhos. Seu cuidado de longo prazo com crianças autistas o levou de volta à sua primeira hipótese, que era a de que o autismo era um distúrbio do desenvolvimento.

Os procedimentos que as crianças com autismo aprendem devem ser conhecidos e compartilhados com os pais para que possam orientar e auxiliar seus filhos no processo educacional.

Hodiernamente, pensar no processo de educação do ensino básico traz a luz sobre as diferenciações existentes dentro de sala de aula. De forma mais clara, a pluralidade existente entre questões sociais, raciais, econômicas e locais, envolve a comunidade de discentes dentro do espaço de educação. Além disso, o mesmo ocorre com jovens que estão dentro do TEA (Transtorno do Espectro do Autismo).

O autismo, também conhecido como *transtorno autístico*, *autismo da infância*, *autismo infantil* e *autismo infantil precoce*, é o TID mais conhecido. Nessa condição, existe um marcado e permanente prejuízo na interação social, alterações da comunicação e padrões limitados ou estereotipados de comportamentos e interesses. As anormalidades no funcionamento em cada uma dessas áreas devem estar presentes em torno dos três anos de idade. (KLIN, 2006)

Para Ami Klin (2006), psicólogo brasileiro especializado em autismo, o reconhecimento do TEA é feito durante a infância, facilitando ou, em alguns casos, criando barreiras, que podem ser definidas com a disposição governamental, familiar e institucional - neste caso, ao falar sobre o esforço da instituição, aborda-se o efeito que a escola, creche ou qualquer outro local de ensino, auxilie no processo de aprendizagem.

Concomitante, é apresentado o termo do "prejuízo na interação social", num diálogo mais assertivo sobre o funcionamento escolar, sabe-se que a participação é um dos principais pontos que determinam entre grupos de estudantes introvertidos e extrovertidos. Porém, não

necessariamente esses possuem relação de dificuldade de interação social dentro dos grupos de amizade ou de seus *locus sociais*.

No entanto, o principal questionamento está em: no que difere os alunos que estão no espectro autista para aqueles que não pertencem a esse local? Apesar de parecer uma resposta simples, a análise é complexa quando é trabalhado diferentes contextos. Deve-se pensar que numa sala de aula com cerca de 20 a 25 alunos, crianças expõem suas limitações, dificuldades e facilidades, entre elas, é possível encontrar a autônomas e independentes que que o processo de aprendizagem ocorra.

Diante dessa perspectiva, o TEA possui diferenciações a partir dos graus que possuem. Logo, métodos didáticos precisam ser pensados de acordo com dados pedagógicos para que esse estudante acompanhe, ao mesmo tempo, a linearidade exercida dentro dos planos de aula.

Para isso, foi promulgada a Lei Federal 12.764/12, ao instituir a Política de Proteção dos Direitos das Pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo, dando o direito a crianças com TEA e matriculadas em escola regular - seja ela pública ou privada - de possuir acompanhante especializado em sala de aula.

Segundo o último censo escolar, quase 300 mil alunos com autismo estavam matriculados nos ensinos infantil, fundamental ou médio das redes pública e privada em 2021. A alta é de 280% se comparada a 2017, quando havia 77 mil. Números que chamam a atenção, mas, segundo educadores e terapeutas, representam apenas uma parcela do universo que deveria frequentar a sala de aula. Só de autistas, no Brasil, seriam mais de 1,5 milhões de pessoas, segundo estimativas. (INSTITUTO PENSI, 2022)

Os dados apresentados ajudam a compreender como o Estado, assim como o ensino básico, está atento a novas perspectivas de trabalho para atender uma parcela social a qual tem o direito de participar de espaços comuns com crianças e adolescentes não autistas. E também, novas adequações para o ensino como busca da inclusão. Neste presente trabalho veremos o desenvolvimento de um jogo didático cujo o intuito é

facilitar os processos de aprendizagem para jovens com TEA a respeito de temas históricos, como Guerra Fria.

2. ENSINO DE HISTÓRIA CONTEMPORÂNEA E DIDÁTICAS LÚDICAS

Nota-se o quanto é importante a mediação do professor entre o aluno e o currículo escolar ao longo da trajetória de ser professor. O primeiro deve selecionar o conteúdo, planejar estratégias de ensino, programar o tempo, estabelecer rotinas, preparar-se para testes de aprendizagem e muito mais. Portanto, durante o processo de ensino, é necessário pensar em atividades que estimulem as habilidades dos alunos, tendo em mente:

Variedade nas rotinas de sala de aula não significa criar algo novo a cada aula ou dia, mas sim criar variedade de caminhos, tempos, lugares e perspectivas onde a experiência de aprendizagem envolve todos os sentidos. É importante desenvolver atividades que todas as crianças devem realizar, observar, fazer, refletir, hipotetizar, experimentar, documentar, verificar, tirar conclusões e compartilhar dúvidas e descobertas para que tenham diversas oportunidades de aprendizagem (MARINI , 2012 p. 73).

Para estudar a História a partir da experiência vivida pelos alunos, é necessário um olhar teórico e metodológico para contar sobre a vida, as memórias e as lembranças das pessoas. É preciso levar o aluno a descobrir novos significados e fazer conexões com o passado, dando assim sentido às evidências culturais que lhe darão noções de continuidade e transformação.

O fato de o condicionamento operante, como todos os processos fisiológicos, ser um produto de seleção natural, lança luz sobre a questão de quais tipos de consequências são de reforço e por quê. Diz-se comumente que uma coisa é reforçadora porque aparece boa ao tato, ao olhar, ao ouvido, ao olfato e ao gosto, mas, do ponto de vista da teoria da evolução, uma suscetibilidade ao reforço deve-se ao seu valor de sobrevivência e não a qualquer sensação que lhe esteja associada. (SKINNER, 1974, p. 43)

Skinner (1974), acompanha o pensamento do behaviorismo para o desenvolvimento do indivíduo em sua jornada do conhecimento ao longo da infância e adolescência. Ao tratar do termo “reforço”, pode-se colocá-lo no estado mínimo e máximo da educação diante do que o professor tem o dever de construir e o que o professor pode construir para facilitar a participação e aprendizagem do estudante.

Entretanto, a elocução tratada pelo autor sobre “sobrevivência” revela o que Cruz (2009), escreve diante do seu olhar crítico e de pesquisa em como o sistema educacional costuma tratar o ensino para autistas: com uma infantilidade exacerbada, explícita e replicadora, que, no fim do processo, não permite o acréscimo ao conhecimento de acordo a idade e grau que a criança ou adolescente possui.

Ou seja, há uma dualidade dentro do sistema de ensino sobre quais as abordagens e direcionamentos devem ser aplicados em casos específicos para crianças com TEA. Segundo Kubaski (2014), a utilização de estratégias utilizadas por educadoras levando em consideração as principais características do estudante, com o cunho de favorecer seu processo de absorção e participação, passaram a ganhar força e possuir êxito em todos os momentos.

Bem como, Faria *et al* (2018), afirmam a importância do conhecimento do professor sobre didáticas lúdicas para facilitar o processo de exploração do conhecimento diante das características do espectro que, além de práticas, possam ser aplicadas em qualquer prática pedagógica para todas as disciplinas.

A ludicidade, como um estado pleno de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. Algumas escolas tornam-se um local onde a criatividade e liberdade infantil são deixadas de lado e os jogos e as brincadeiras são ignorados, excluindo o aspecto lúdico da criança. (SANTOS, 2010, p. 16)

Partindo para uma concepção sobre o que é o lúdico e onde ele opera, Santos (2010), trata do fazer o que se tem prazer como exercício

de sucesso. Numa realidade mais precisa, crianças com TEA possuem hiperfoco em objetivos, imagens, música, danças, animais e etc. Alinhado a observação realizada pelo educador, é possível criar dinâmicas para entregar o conteúdo de forma lúdica.

Ainda na visão do autor, o *empenho* pode ser colocado como resumo da breve elocução citada por motivos de escolha da dinâmica pedagógica aplicada em cada escola. Por exemplo, pedagogias progressistas, libertadoras, libertárias, crítico-social, conservadoras e liberais possuem rotinas diferentes que incutem em como o estudante vai se desenvolver em sala de aula diante de objetos ou projetos lúdicos.

A relação entre a pedagogia e sua prática de ludicidade flerta com a licenciatura de história em diferentes níveis e graus. Por ser uma disciplina explicativa, a qual a narrativa, imaginação e fontes imagéticas são suas principais características, pensar em estratégias fora da curva entre professor fala e aluno escuta se tornam muito mais fáceis, sendo atrativas para todos estudantes, em especial, crianças com TEA.

O brincar não significa apenas diversão, mas também proporciona o desenvolvimento de capacidades como atenção, imitação, memória, além do desenvolvimento nas áreas da criatividade, sociabilidade, motricidade e inteligência. É por meio dos jogos que as crianças passam a interagir entre elas trocando assim experiências. (SILVA, 2019, p. 6)

Retornando a premissa do ensino de história está voltado para a compreensão das ações humanas, a brincadeira torna-se o pivô motor para um dinamismo de aprendizado. Crianças com Transtorno do Espectro do Autismo participam de um processo de abertura para conteúdos de forma singular. Mas assim como compreendemos que é na adolescência o desfoque pode ser generalizado, ainda mais, levando em consideração o contexto sócio tecnológico atual, crianças e jovens com TEA têm duas vezes mais dificuldades de focar quanto a ações conservadoras de ensino.

3. DESENVOLVIMENTO DO JOGO LÚDICO DE HISTÓRIA

Nos últimos anos, professores e pesquisadores têm trabalhado para superar esse modelo tradicional e método de ensino que exclui os alunos.

Dentre essas novas abordagens que visam facilitar a construção de uma aprendizagem efetiva, as atividades lúdicas têm sido retomadas como estratégias de difusão e construção do conhecimento (ANTONI; ZALLA, 2013, pp. 50-51).

A utilização de jogos em ambiente escolar é uma das formas que permite que o conhecimento seja construído de forma lúdica, onde os alunos “aprendem brincando” sem muitas vezes perceber. O ato de brincar e brincar – que aqui aparecem como sinônimos – permite a construção de uma aprendizagem que vai muito além do mero conteúdo, que permite o desenvolvimento da imaginação, do raciocínio e da expressão.

Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento. (DALLABONA, MENDES, 2004, p.2)

Jean Piaget, trabalha com a premissa de jogos relacionados ao divertimento, todavia, este pensamento também está atrelado ao que o autor busca como objetivo principal: gerar um impacto de aprendizagem que fuja do ensino tradicional e capacite o estudante a respeito do assunto que busca ser tratado.

Em contrapartida, Nelson Rosamilha demonstra a sua perspectiva sobre o impacto dos jogos dentro da educação para crianças e adolescentes. Logo, aborda que:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o

ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, 1979, p. 77)

Entre a noção de “aliados e não inimigos”, crianças e adolescentes com TEA detêm particularidades sobre o hiperfoco em determinadas atividades, além da aproximação com determinados assuntos. Entender que é da responsabilidade do educador transmitir o conteúdo para os estudantes de forma acessível, leva-nos a pensar em jogos didáticos sobre história.

No presente projeto, está sendo idealizada a confecção de jogos para o assunto de Guerra Fria, ou seja, totalmente relacionado à idade contemporânea. Num processo de detalhamento histórico, decide-se voltar para o final da Segunda Guerra Mundial para poder contextualizar os sintomas que essa deixa no mundo, levando à bipolarização iminente entre os Estados Unidos e a antiga União Soviética.

Além disso, é compreensível a máxima interdisciplinar que jogos lúdicos de história podem proporcionar ao estudante, com ou sem TEA. Porém, como o foco do presente projeto está em crianças autistas, tanto para a participação em sala quanto para o desenvolvimento intelectual, o jogo busca remontar etapas da Guerra Fria.

Se a natureza dos atores no cenário internacional não era clara, o mesmo se dava com a natureza dos perigos que o mundo enfrentava. O Breve Século XX fora de guerras mundiais, quentes ou frias, feitas por grandes potências e seus aliados em cenários de destruição de massa cada vez mais apocalípticos, culminando no holocausto nuclear das superpotências, felizmente evitado. Esse perigo desaparecera visivelmente. O que quer que trouxesse o futuro, o próprio desaparecimento ou transformação de todos os velhos atores do drama mundial, com exceção de um, significava que uma Terceira Guerra Mundial do velho tipo se achava entre as perspectivas menos prováveis. (HOBSBAWM, 1994, p. 428)

Concomitantemente, encontrar perspectivas detalhadas a respeito da Guerra Fria por autores como Eric Hobsbawm, traz a luz a noção da importância da compreensão da realidade histórica-política-geográfica que o mundo vivenciou e ainda presencia pressões atuais de acordo com os resquícios deixados por esse momento.

O autor trabalha a Guerra Fria no livro "Era dos Extremos", publicado em 1994, de uma forma detalhada e sucinta sobre como cada porção do mundo foi afetada de uma forma diferente pelas opressões, dominações e execuções realizadas pelo mundo bipolar e a briga invisível, porém notória entre os Estados Unidos e a antiga URSS.

Desde já, mostra-se como o lúdico ele interage apesar da linguagem rebuscada entregue pelo autor sobre os acontecimentos da metade do século XX. É a partir da leitura dele, que o serviço do docente será desenvolvido para a criação de materiais e busca de textos práticos a serem entregues para os estudantes.

Não só pensa-se em uma forma de emergir a imaginação e dinamismo nos estudantes, como também fazê-los compreender um assunto que normalmente é trabalhado de uma forma rápida e superficial, deixando de lado acontecimentos importantes que ajudam a compreender questões históricas que acontecem no início do século XXI.

A priori, o detalhamento para a criação do trabalho está sendo feita da seguinte maneira:

I. Escolha do público-alvo:

Por buscar trabalhar uma disciplina de contemporaneidade, é necessário levar em consideração os conteúdos previstos pela BNCC para a série em questão. Neste caso, o intuito de escolher a guerra fria auxilia no desenvolvimento interdisciplinar do público alvo.

O principal foco do projeto é trabalhar com crianças e adolescentes que estejam dentro do Transtorno do Espectro do Autismo. Entretanto, foi decidido estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental II, com as seguintes características:

- Possuírem entre 13 a 15 anos de idade
- Apresentar Transtorno do Espectro Autista

- Estar participando do ensino normal junto a não autistas
- Ter ou não professores auxiliares.

II. Escolha do tempo histórico

Compreende-se que para a execução do projeto didático piloto para que possa ser analisado de forma cautelosa, a idade contemporânea é atrativa por estar mais presente da realidade dos estudantes, a nível de imaginação e acessibilidade a conteúdos imagéticos, cinematográficos, literários e outros.

III. Assunto histórico

A escolha do tempo histórico a ser trabalhado está baseado na forma de aproximação com o tempo presente, nesse caso, a idade contemporânea. Além disso, nota-se que a curiosidade estimulada por esse momento histórico - ainda vivenciado - pelos estudantes é maior, gerando grande interesse em sala de aula.

Dentre os conteúdos presentes nesta temporalidade, busca-se trabalhar a Guerra Fria por trazer questões geopolíticas, diplomáticas, internacionais, bélicas, além de ser um reflexo de contextualizações anteriores.

IV. Metodologia

Para que o projeto seja desenvolvido, serão praticadas atividades anteriores como leitura, redação, apresentação de fotos, revistas, jornais e filmes. Todos com o intuito de estimular o senso investigativo, participação em grupo e superação de desafios.

Em segundo momento, para que haja o surgimento de uma interação em sala de aula e participação entre os estudantes com e sem

TEA, a turma será dividida em grupos para que haja cooperação entre estudantes autistas e não autistas.

V. Produção do jogo

O jogo consiste em um desafio em grupos da classe, onde irão passar por 20 casas, evoluindo com um dado e evoluindo através de perguntas que possuem 5 alternativas feitas pelos desafiados nas casas subsequentes, outros desafios podem ser a montagem dos mapas que formam a Guerra Fria.

Vale ressaltar, que para que o jogo aconteça, é necessário que haja a presença de estudantes autistas junto a estudantes não autistas. Afinal, o objetivo principal da atividade é trazer o interesse pela disciplina de história mas, principalmente, garantir a aprendizagem, comunicação, interatividade e cooperação entre os alunos.

CONSIDERAÇÕES

Sabe-se da importância de compreender as singularidades presentes dentro do sistema de educação nacional, especialmente por se tratar de um organismo vivo - de forma concreta, devido a sua movimentação financeira, empresarial e institucional, mas também por se tratar de pessoas -, ao qual necessita de atenções pontuais quanto ao seu público.

As atividades lúdicas ainda são pouco exploradas em ambientes educacionais, muitas vezes restritas aos anos iniciais. Chamamos a atenção aqui para a forma como esta ferramenta surge como um mecanismo que deve ser explorado transversalmente a todas as disciplinas e níveis, e a disciplina de história não deve ser exceção. Os professores de história têm o desafio de tornar o conteúdo atrativo para os alunos e aproximá-los da realidade dessas figuras históricas ou desses momentos históricos.

A certeza do que é ensinado e as múltiplas limitações sobre o que os livros didáticos cobrem removem a possibilidade de os professores se concentrarem com os alunos em histórias mais locais e em escala regional. Portanto, uma forma de os professores abordarem esse conteúdo é empregando diferentes métodos e mecanismos para abordar questões com as quais os alunos normalmente não lidariam no conteúdo pré-estabelecido.

A educação brasileira vem passando por transformações nas últimas décadas que demonstram como o afunilamento sobre a inclusão vem se tornando um grande debate dentro e fora das instituições de ensino. Hoje, pensar em educação desvinculada da história é abandonar as lutas sociais para que estudantes com pouca ou nenhuma visibilidade do Estado estejam ocupando espaços normativos de educação.

Atualmente, há um número crescente de crianças com Transtorno do Espectro do Autismo no Brasil. Esse índice percorre tanto o número de estudantes quanto o de não estudantes em todo o território. Assim, para que cada vez mais a educação e a história assumam o papel de protagonismo na vida desses discentes, foi-se pensado em um projeto didático, que tem o objetivo de desenvolver um jogo lúdico sobre a Guerra Fria.

Por princípio, a escolha do tema vem da vastidão de entendimentos que carrega sobre o passado mais presente e os reflexos que este trouxe para a modernidade. Sabe-se que os efeitos da história contemporânea na atualidade é contínua, com reflexos até hoje. Dessa forma, a imaginação é mais fácil, assim como visível pelos estudantes.

Trata-se de encontrar e poder desenvolver não só o sentido lúdico mas também a autonomia de cada um dos processos de desenvolvimento do estudante autista ao longo do período de aula. Tanto durante a execução das atividades, quanto fora delas, mas ainda sim com a lembrança do que está sendo feito dentro da sala de aula.

Outrora, a contribuição ultrapassa o ensino de história, mas também auxilia na formação e imaginação do aluno com TEA nas

disciplinas de geografia, biologia, filosofia e sociologia. Uma vez que, o comportamento humano e ambiental são retratados devido ao efeito do pós guerra e início da Guerra Fria.

Assim, estimular a leitura, construção de mapas, busca por imagens e filmes, proporciona o estímulo do lado lúdico dos jovens com TEA, bem como a participação e cooperação entre os estudantes. Trazendo uma nova concepção para as formas de trabalho em sala de aula com esses estudantes.

REFERÊNCIAS

KLIN, Ami. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral Braz. J. Psychiatry 28 (suppl 1) • Maio 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1516-44462006000500002>. Último acesso em: 20 de março de 2023.

B. F. Skinner. Sobre o Behaviorismo. Editora Cultrix; 1ª edição (4 novembro 2011). Disponível em: <https://aweafs.files.wordpress.com/2013/08/skinner-burrhus-sobre-o-behaviorismo.pdf>. Último acesso em: 20 de março de 2023.

Existe lei que determine a presença de um A.T em sala de aula? Qual é a função e a formação necessária do acompanhante especializado para um aluno autista?. Jusbrasil, 2022. Disponível em: <https://claudiahakim.jusbrasil.com.br/artigos/1293887788/existe-lei-que-determine-a-presenca-de-um-at-em-sala-de-aula-qual-e-a-funcao-e-a-formacao-necessaria-do-acompanhante-especializado-para-um-aluno-autista#:~:text=A%20lei%20federal%2012.764%2F12,especializado%20em%20sala%20de%20aula>. Último acesso em: 18 de março de 2023.

SANTOS, Simone. A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem. Universidade Federal de Santa Catarina: monografia de especialização, 2010. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf. Último acesso em: 15 de março de 2023.

DALLABONA, Sandra; MENDES, Sueli. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004 ISSN 1415-6396.

Disponível em:

https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf. Último acesso em: 22 de março de 2023

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários para a prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000. 16ª edição.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

GUIMARÃES, Selva. Didática e prática de ensino de História: experiências, reflexões e aprendizados. Campinas/SP: Papirus, 2012. 13ª edição.

MARINI, Maria Christina. Gestão do tempo e do espaço didático. In: Guia Nós na Sala de Aula. RAMOS, Heloísa (Org.). – 1 ed. – São Paulo: Ática, 2012.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984. WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

SILVA, Carlene. O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente. Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2019.

Disponível em:

https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/1037/1/tcc_art_carlene_michelypereirasilva.pdf. Último acesso em: 23 de março de 2023.

Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991 / Eric Hobsbawm; tradução Marcos Santarrita; revisão técnica Maria Célia Paoli. — São Paulo: Companhia das Letras, 1995.